

# MALIH PEDDAS

*Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas>

## EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* (CTL) BERBANTU APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK

Novita Rahmawati<sup>1)</sup>, Khusnul Fajriyah<sup>2)</sup>, Aries Tika Damayanti<sup>3)</sup>

DOI : [10.26877/malihpeddas.v15i2.10783](https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v15i2.10783)

<sup>123</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

### Abstrak

Dalam penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar yang rendah pada siswa pembelajaran tematik dikarenakan guru belum memanfaatkan model pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa kurang minat dalam belajar serta suasana menjadi pasif. Dalam Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantu Aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pembelajaran tematik kelas III SDN 01 Botomulyo Kendal. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Kuantitatif dengan bentuk pre- Experimental Design dengan jenis one - Group *Pretest- Posttest Deesign*. Sampel dari penelitian ini merupakan siswa kelas III SD N 01 Botomulyo Kendal yang berjumlah 16 orang yang diambil dengan memakai teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara, tes dan dokumentasi. Metode tes digunakan untuk mengukur aspek kognitif, afektif dan ketrampilan pada siswa dalam pembelajaran tematik yang berhubungan dengan penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantu aplikasi Quizizz. Tes yang digunakan adalah tes objektif berupa pilihan ganda. Tes hendak diberikan dengan 2 tahap yaitu Pre-test – Pos-test. Dokumentasi yang dilakukan untuk mendapatkan data serta daftar nama siswa kelas III SDN 01 Botomulyo Kendal. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan Uji t-test.

**Kata Kunci:** *Contextual Teaching and Learning* (CTL), Media Aplikasi Quizizz, Hasil Belajar

### History Article

Received 9 Januari 2025

Approved 17 Januari 2025

Published 31 Desember 2025

### How to Cite

Rahmawati, N., Fajriyah, K., Damayanti, A. T. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantu Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Malih Peddas*, 15(2), 61-66



### Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No. 24, Dr.Cipto, Semarang, Indonesia.

E-mail: <sup>1</sup> [novitarahmawati067@gmail.com](mailto:novitarahmawati067@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia dengan sehari-hari dengan melalui pendidikan dapat meningkatkan kecerdasan memiliki kepribadian yang baik dan tingkat spiritual yang sangat tinggi dalam kekuatan kodrat sebagai pribadi yang bagus, hal ini sesuai dengan ( UU RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional) dengan pasal 1 ayat 1 menetapkan bahwa Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan susunan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki pengalaman, pengendalian kepribadian, kecerdasan , akhlak yang mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Suatu pembelajaran sangat bergantung pada kurikulum yang ada saat ini dan ditetapkan pada pendidikan formal di Indonesia sekarang menggunakan kurikulum 2013. Pembelajaran kurikulum 2013 yaitu tematik dimaknai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu didalamnya berbagai sub tema. pembelajaran tematik memberikan keluasaan dan kedalaman dalam implementasi kurikulum.(Wafiqni & Nurani, 2018). Dengan itu guru dituntut untuk menciptakan suasana didalam kelas yang sangat kondusif dan aktif. Tapi pada realitanya guru masih menggunakan Teknik-teknik dalam pembelajaran yang mengakibatkan siswa menjadi bosan.

Berdasarkan wawancara kepada wali guru kelas III SDN 01 Botomulyo Kendal bahwa terdapat kenyataan yang menunjukkan hasil belajar yang rendah , dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah, guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, dan kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Ibu Lusiarni, S.Pd selaku guru wali kelas III SDN 01 Botomulyo Kendal Hasil belajar yang rendah pada pembelajaran tematik. Dikarenakan kurangnya minat dan guru masih menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran membosankan dan siswa kurang memahami materi yang disampaikan siswa menjadi monoton.

Permasalahan tersebut perlu adanya upaya memperbaiki permasalahan yang ada di sekolah dasar. upaya meningkatkan hasil belajar siswa, Guru harus berusaha dan dapat memilih strategi atau model pembelajaran yang akan digunakan dalam menyampaikan materi pada saat proses belajar dan perlu dikembangkan metode atau model pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat tercapainya pembelajaran yang maksimal.oleh karna itu perlu dikembangkan model pembelajaran yang meningkatkan keaktifan dan hasil belajar.

Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) konsep guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Sementara siswa memperoleh pengetahuan dan ketrampilan dari kontes yang terbatas sedikit demi sedikit dan dari proses mengkonstruksi sendiri sebagai bekal untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat (John Dewey dalam Hosnan, 2016 : 267).

Guru tidak hanya berfungsi selaku penyampai materi pelajaran kepada peserta didik hendak tapi guru pula berfungsi selaku pendidik, dan wajib memposisikan diri secara aktif serta menempatkan perannya selaku tenaga profesional, cocok dengan tuntutan warga yang tengah

tumbuh dan tuntutan Ilmu pengetahuan serta teknologi yang mendunia guru sangatlah berarti dalam menghasilkan suasana pembelajaran jadi mengasyikkan dengan memakai model pembelajaran yang bermacam- macam, diharapkan hasil belajar siswa bisa bertambah (Jaya & Kendari, 2017). Media dalam pembelajaran sangat bermacam- macam. Segala media mempunyai guna yang berguna. Mulai dari yang simpel sampai berteknologi besar, manusia telah memahami banyak tipe serta wujud media (Purrohman, 2021). Banyak media pendidikan yang sudah disuguhkan, yang dapat diterapkan oleh guru, salah satunya ialah media pendidikan berbasis game, pasti pula dapat dimanfaatkan selaku fasilitas mengantarkan modul dalam proses pembelajaran ialah buat mengukur uraian siswa sepanjang memperoleh modul yang sudah diajarkan (Salsabila et al., 2020)

Tidak hanya itu perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi yang terus menjadi kilat disaat ini memudahkan dalam membuat media pembelajaran berbasis aplikasi online. Berbagai aplikasi online telah ada baik prabayar ataupun tidak telah siap digunakan untuk pendidik buat dimanfaatkan secara maksimal. Salah satu aplikasi berbasis online yang bisa digunakan dalam membuat media pembelajaran merupakan Quizizz. Aplikasi Quizizz ini berisikan modul pembelajaran yang dikemas dalam persoalan interaktif bermacam tema pada bermacam jenjang, mata pelajaran, serta yang lain dengan opsi isi modul yang terbuat sendiri oleh pendidik. Dengan menggunakan aplikasi tersebut proses pendidikan hendak berjalan kondusif, menarik, serta mengasyikkan (Guru et al., 2021).

Berdasarkan permasalahan di atas ,maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantu aplikasi quizizz terhadap hasil belajar siswa pembelajaran tematik kelas III SD N 1 Botomulyo Kendal”.

## METODE

Pada penelitian ini bertujuan: “ apakah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantu aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pembelajaran tematik kelas III SD N 1 Botomulyo Kendal?”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis metode *Pre-Experimenttal Design* dalam bentuk *Tipe one Group Pretest – Posttest Design*. , Dalam penelitian ini siswa diberi Pre- test untuk mengetahui keadaan awal dan selanjutnya kelas diberikan perlakuan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantu aplikasi Quizizz pada saat pembelajaran berlangsung. Selanjutnya diberikan *post-test* setelah diberikan pelakuan. Instrument dalam penelitian ini akan menggunakan 40 soal dengan bentuk pilihan ganda yang kemudian divalidasi menggunakan validitas, reliabilitas, taraf kesukaan dan daya beda soal.

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh kelas III SD N 1 Botomulyo Kendal yang berjumlah 16 orang . Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas III SD N 1 Botomulyo Kendal. Untuk pengambilan sampel penelitian ini menggunakan *Teknik Nonprobability Sampling* dengan jenis Teknik sampling jenuh pemilihan sampel ini dalam penelitian untuk mengukur *Pre-test – Pos-test* dalam menentukan sampel populasi yang digunakan.

Pada teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan wawancara, tes dan dokumentasi. Metode tes digunakan untuk mengukur aspek kognitif, afektif dan ketrampilan

pada siswa dalam pembelajaran tematik yang dikaitkan dengan penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantu aplikasi Quizizz. Tes yang digunakan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda. Tes akan diberikan kepada siswa dua tahap yaitu *Pre-test – Pos-test*. Dokumentasi yang dilakukan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan oleh peneliti, daftar nilai siswa pada pembelajaran tematik dan daftar nama siswa kelas III SD N 1 Botomulyo Kendal.

## METODE

Pada penelitian ini bertujuan: “ apakah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantu aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pembelajaran tematik kelas III SD N 1 Botomulyo Kendal?”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis metode Pre-Experimenttal Design dalam bentuk Tipe one Group Pretest – Posttest Design. , Dalam penelitian ini siswa diberi Pre- test untuk mengetahui keadaan awal dan selanjutnya kelas diberikan perlakuan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantu aplikasi Quizizz pada saat pembelajaran berlangsung. Selanjutnya diberikan post-test setelah diberikan pelakuan. Instrument dalam penelitian ini akan menggunakan 40 soal dengan bentuk pilihan ganda yang kemudian divalidasi menggunakan validitas, reliabilitas, taraf kesukaan dan daya beda soal.

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh kelas III SD N 1 Botomulyo Kendal yang berjumlah 16 orang . Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas III SD N 1 Botomulyo Kendal. Untuk pengambilan sampel penelitian ini menggunakan Teknik Nonprobability Sampling dengan jenis Teknik sampling jenuh pemilihan sampel ini dalam penelitian untuk mengukur Pre-test – Pos-test dalam menentukan sampel populasi yang digunakan.

Pada teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan wawancara, tes dan dokumentasi. Metode tes digunakan untuk mengukur aspek kognitif, afektif dan ketrampilan pada siswa dalam pembelajaran tematik yang dikaitkan dengan penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantu aplikasi Quizizz. Tes yang digunakan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda. Tes akan diberikan kepada siswa dua tahap yaitu Pre-test – Pos-test. Dokumentasi yang dilakukan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan oleh peneliti, daftar nilai siswa pada pembelajaran tematik dan daftar nama siswa kelas III SD N 1 Botomulyo Kendal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari beberapa penelitian dalam kontes model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) terhadap hasil belajar beberapa diantaranya adalah: Hasil penelitian dari (Nur et al., 2020) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar. Setelah diterapkan media Kuphan pada pembelajaran matematika materi pecahan terdapat peningkatan kepada siswa dalam hasil belajar dengan hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata awal 55 dan meningkat dengan nilai rata-rata 76 pada kelas III SD N 02 Tugu Demak. Hasil dari penelitian (Latuconsina et al., 2017) menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar anatara siswa menggunakan model CTL dengan nilai rata-rata 83,7 dan tidak menggunakan model CTL dengan nilai rata-rata 80,6 pada siswa MAN 1 Makasar.

Peningkatan hasil belajar siswa sangatlah penting dilakukan oleh pendidik dengan cara memberikan media pembelajaran inovatif, interaktif dan tentunya menarik bagi siswa tidak hanya penggunaan media pembelajaran saja yang digunakan oleh guru, namun perlu adanya pemberian motivasi untuk mengembangkan sikap kemandirian pada anak dan untuk mendorong setiap individu untuk melakukan sesuatu kegiatan guna mencapai tujuan tertentu. Siswa diberikan motivasi supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran Aplikasi Quizizz.

Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pendidikan mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan pelaksanaannya dalam kehidupan partisipan didik selaku anggota keluarga serta warga (Matematika, n.d.). Model Pendidikan CTL diminta untuk mengaitkan siswa dalam kegiatan belajar untuk melibatkan pelajaran akademis dengan konteks kehidupan nyata dalam sehari-hari. Dengan melibatkan keduanya, siswa mengandung arti dimodul yang dipelajari di sekolah. Siswa bisa melaksanakan atau mencari arti dari modul pelajaran tersebut siswa secara aktif memilah, menyusun, mengendalikan, memegang, merancang, meyelidiki, mencari data, serta menarik kesimpulan dari aktivitas yang mereka jalani sendiri (Rahmawati, 2018).

Menurut (Agus Suprijono, 2014:7) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja.” Menurut Gagne (Agus Suprijono, 2014 : 5) hasil belajar diantara lainya berupa :

- a) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk Bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap merangsang spesifik. Siswa dapat mengutarakan pikiran dan menjelaskan.
- b) Ketrampilan intelektual yaitu ketrampilan intelektual terdiri kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis – sintesis fakta- konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Siswa mampu memperoleh atau mencari informasi yang dibutuhkan.
- c) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah. siswa diminta untuk berpikir dalam menyelesaikan permasalahannya.
- d) Ketrampilan motorik yaitu kemampuan yang melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani. dengan ketrampilan motorik siswa dapat memperluas gerak jasmaninnya.

## SIMPULAN

Hasil dalam belajar siswa sangat meningkat dengan menggunakan media pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantu aplikasi Quizizz. hasil belajar siswa sangatlah penting dengan cara memberikan media pembelajaran interaktif, inovatif dan tentunya menarik bagi siswa dengan media dan model pembelajaran siswa dapat memahami materi dan menjadi luas dalam mengekspresikan dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya penggunaan media dan model pembelajaran saja yang dapat digunakan oleh guru, namun perlu pemberian motivasi untuk mengembangkan sikap kemandirian pada anak dan untuk

mendorong setiap individu untuk melakukan sesuatu kegiatan guna mencapai tujuan tertentu. Untuk mengatasi tersebut maka perlu ketrampilan guru dalam merancang suatu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, salah satunya model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. (2014). *Coperative Learning:Teori & Aplikasi Paikem*. Pustaka Pelajar.
- Guru, P., Dasar, S., Nahdlatul, U., & Surabaya, U. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(5), 3109–3116.
- Hosnan. (2016). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Jaya, H. N., & Kendari, U. M. (2017). KETERAMPILAN DASAR GURU Pendidikan Nasional Guru adalah Menurut Undang-undang. 17(1), 23–35.
- Latuconsina, N. K., Ika, A., & Abrar, P. (2017). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* ( CTL ) TERHADAP HASIL BELAJAR. 5(2), 70–75.
- Matematika, J. T. (n.d.). Efektivitas *Contextual Teaching and Learning* ( CTL ) dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik. Ct L. <https://doi.org/10.21274/jtm.2019.2.2.195-206>
- Nur, L., Latifah, H., Fajriyah, K., & Cahyadi, F. (2020). KEEFEKTIFAN MODEL *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* BERBANTU MEDIA KUPHAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA. 3(3), 338–345.
- Purrohman, P. S. (2021). Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V. 7(3), 810–817. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1253>
- Rahmawati, T. R. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CTL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA MATA PELAJARAN IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13765>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., & Amanah, I. L. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. 4, 163–172.
- Wafiqni, N., & Nurani, S. (2018). MODEL PEMBELAJARAN TEMATIK. 10(4)..